

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap manusia. Karena melalui pendidikan nantinya diharapkan dapat membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bertahan dalam menghadapi era globalisasi seperti sekarang ini. Apabila kualitas pendidikan yang dimiliki itu baik, maka manusianya pun baik, oleh karena itu penting bagi setiap manusia untuk dapat memperoleh pendidikan yang baik.

Melihat akan pentingnya pendidikan, maka pemerintah sangat memperdulikan pendidikan di Indonesia, contoh nyatanya adalah dengan mengeluarkan UU ataupun Permen tentang pendidikan. Misalnya dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab”.

Namun pada kenyataannya, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tidaklah mudah. Mutu pendidikan yang rendah merupakan *problem* yang dihadapi dunia pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan dapat disebabkan proses pembelajaran yang belum efektif. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi efektif maka perlu didukung oleh beberapa faktor, salah satu faktor

yakni guru selalu mengaktualisasikan dirinya yang berkaitan dengan tugasnya, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memilih metode serta media yang relevan pada kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seharusnya mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Maka seharusnya pembelajaran di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu dalam mengajar guru harus pintar dalam memilih metode dan media mana yang pas untuk setiap proses pembelajaran agar kejenuhan atau kebosanan siswa bisa diminimalisir

Selain dapat menggunakan metode dan media yang relevan, guru yang kompeten juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar, mampu mengelola proses pembelajaran dengan efektif, dan guru dapat menumbuhkan semangat kerjasama antara peserta didik di dalam proses pembelajaran, karena dengan bekerjasama dalam tim dapat membantu mereka dalam belajar, yang nantinya akan berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Bekerja sama juga memudahkan peserta didik dalam memecahan masalah sosial secara bersama-sama terutama masalah sehari-hari di masyarakat. Adanya kebutuhan masyarakat untuk memecahkan masalah-masalah sosial di masyarakat menjadikan IPS sebagai suatu proses pembelajaran yang sangat penting.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik ke arah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan memiliki kepekaan sosial. Sedangkan tujuan dari

pembelajaran IPS di SMP adalah agar siswa mampu memahami gejala lingkungan alam dan kehidupan di muka bumi, ciri khas satuan wilayah serta permasalahan yang dihadapi sebagai akibat adanya saling pengaruh antara manusia dan lingkungannya. pembelajaran tersebut berfungsi mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami gejala alam dan kehidupan dalam kaitannya dengan keruangan dan kewilayahan serta mengembangkan sikap positif dan rasional dalam menghadapi permasalahan yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dengan manusia terhadap lingkungannya.

Agar tujuan pendidikan IPS bisa tercapai, maka perubahan dalam sistem pendidikan harus dilakukan secara terencana dan menyeluruh, serta sistem pendidikan yang konvensional menuju sistem pendidikan yang berorientasi kompetensi. Sistem pendidikan yang hanya berbasis pada input dan proses dipandang kurang dinamis, kurang efisien, dan mengarah pada stagnasi pedagogik, sehingga mengakibatkan sistem pendidikan sulit beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan aspirasi serta kebutuhan masyarakat.

Dengan memperhatikan tujuan yang dikandung oleh mata pelajaran IPS, maka seharusnya pembelajaran di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Akan tetapi keadaan di sekolah-sekolah yang sebenarnya pembelajaran IPS itu terasa membosankan. Seperti yang dikutip oleh "JAKARTA, KOMPAS.com - Proses belajar-mengajar di sekolah kerap membosankan dan tidak menyenangkan karena guru yang terlalu dominan di ruang kelas". Hal itu ditunjukkan dengan

siswa yang ramai sendiri, tidak berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran, bahkan sampe tertidur di kelas. Keadaan tersebut sangat mungkin terjadi di SMP N 3 Pakem. Padahal pembelajaran yang membosankan akan berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti partisipasi aktif siswa di SMP N 3 Pakem dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi di SMP N 3 Pakem, bahwa partisipasi aktif siswa kelas VIIA dalam pembelajaran IPS masih rendah. Bukti rendahnya partisipasi aktif di SMP N Pakem adalah siswa kurang aktif dalam diskusi, siswa kurang aktif dalam bertanya, dan kalau di tanya oleh guru hanya ada sedikit siswa saja yang menjawab dengan benar. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran IPS dengan metode yang menarik, menantang dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi ilmu pengetahuan sosial apa adanya (konvensional).

Penyampaian materi IPS yang apa adanya menyebabkan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya partisipasi belajar siswa kurang memuaskan. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukkan hal ini, yaitu: Pertama, siswa aktif dalam diskusi; Kedua, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru; dan ketiga, siswa aktif bertanya kepada teman lainnya atau guru ketika ada hal yang tidak di mengerti.

Sehubungan dengan permasalahan di atas guru seharusnya dapat menumbuhkan semangat belajar siswa agar terjadi komunikasi yang intensif

antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media dan sumber belajar sehingga akan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan bermutu tinggi apabila pengkoordinasian dan penyerasian serta perpaduan input sekolah yang berupa guru, siswa kurikulum, sarana, dan prasarana dapat dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, benar-benar memberdayakan peserta didik dan mampu memotivasi siswa untuk mencapai partisipasi aktif yang optimal.

Upaya untuk peningkatan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran pendidikan IPS merupakan suatu kebutuhan yang mendesak untuk dilakukan. Untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi aktif optimal dalam setiap materi pelajaran memerlukan pemilihan, metode pembelajaran yang tepat dan pengorganisasian materi yang tepat pula. Pembelajaran yang peneliti pilih adalah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didalamnya ada variasi metode pembelajaran antara lain : presentasi di kelas, tim, game, dan turnamen.

Tipe TGT dipilih karena keunggulan dari TGT dirasa sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif. Keunggulan dari TGT itu sendiri antara lain siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, mengembangkan kemampuan untuk menguji ide atau pemahaman siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi serta menerima umpan balik. Jadi TGT dapat menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Metode TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses

pembelajaran. Maka metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk semua bidang studi salah satunya IPS, TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang sesuai dengan pokok bahasan ini. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Mata Pelajaran IPS Kelas VII A SMP N 3 Pakem”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada dan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas VIIA SMP N 3 Pakem, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang muncul dalam pembelajaran IPS , antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar.
2. Rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dengan banyak yang belum mencapai KKM.
3. Rendahnya partisipasi aktif siswa pada saat pelajaran.
4. Siswa cenderung gaduh pada saat pembelajaran.
5. Penerapan metode strategi mengajar guru kurang sesuai dengan kondisi siswa dan sarana penunjang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi pada rendahnya partisipasi aktif.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini seberapa besar metode *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII A SMP N 3 Pakem?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sebuah tindakan pasti memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII A SMP N 3 Pakem

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diperoleh dari PTK antara lain:

##### **1. Bagi Guru**

Proses belajar mengajar ilmu pengetahuan sosial interaktif, siswa menjadi aktif.

##### **2. Bagi Siswa**

Penerapan strategi pembelajaran *Teams Game Tournament*, diharapkan siswa dapat meningkatkan partisipasi aktif dengan mengungkapkan pendapat, pertanyaan dan saran.

##### **3. Bagi lembaga**

- a. Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa
- b. Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.

- c. Mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah.
- 4. Bagi peneliti
  - a. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.
  - b. Menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dan merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dalam proses perkuliahan.
- 5. Bagi pihak lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi dan bahan pertimbangan, apabila ingin mengadakan penelitian yang sama.